

COMPUTO MANIAS

SPECTRUM

C64

AMIGA

Nº 9

REVISTA MENSAL

JUNHO 1990

PREÇO 150\$

DAN
DARE III

CYBERBALL

A
REVOLUÇÃO
GRÁFICA!

BOMBER
-
CASTLE MASTER

HAMMERFIST
-
LORDS OF CHAOS

MAPAS
E
SOLUÇÕES

Manias



VENDETTA

E
MUITO
MAIS!

EDITORIAL

Bem-vindos à revolução gráfica da COMPUTOMANIAS! Esta é 1ª das revistas com alguns elementos novos. Para evitar cortes com fotocópias agora temos uma margem, bastante estética também. E para que se perca na leitura da COMPUTOMANIAS todas estão marcadinhas.

Destaque para o quadro de pontuações onde foram feitas modificações: desapeceu a "APRESENTAÇÃO". Que interessa se um jogo tem ou não um bom screen de apresentação? Terá esse facto qualquer importância na qualidade do jogo? Nós aqui achamos que não.

Existe agora um novo critério de avaliação: a "DURABILIDADE". Qual a capacidade de prender a atenção do jogo? Por quanto tempo seremos atraídos a jogar aquele jogo. Uma classificação de grande importância. E é tudo. Agora divirtam-se com esta revista feita por: Rui Braz, Pedro Córca, Jorge Domingos e Pedro Claro.

CHARTS

- 1- PIPEMANIA
- 2- CASTLE MASTER
- 3- HAMMERFIST
- 4- DAN DARE III
- 5- RAINBOW ISLANDS
- 6- JUNGLE WARRIORS
- 7- MYTH
- 8- VENDETTA
- 9- CYBERBALL
- 10- FIGHTER BOMBER



GAME INFORMÁTICA

COMPUTADORES

== SINCLAIR ==

ZX SPECTRUM 128K +2

ZX SPECTRUM 128K +2A

ZX SPECTRUM 128K +3

SINCLAIR PC 200

== COMMODORE ==

COMMODORE 64

COMMODORE AMIGA 500

COMMODORE AMIGA 2000

Sempre as últimas novidades em jogos para:

- SPECTRUM
- COMMODORE 64
- COMMODORE AMIGA
- IBM COMPATÍVEIS

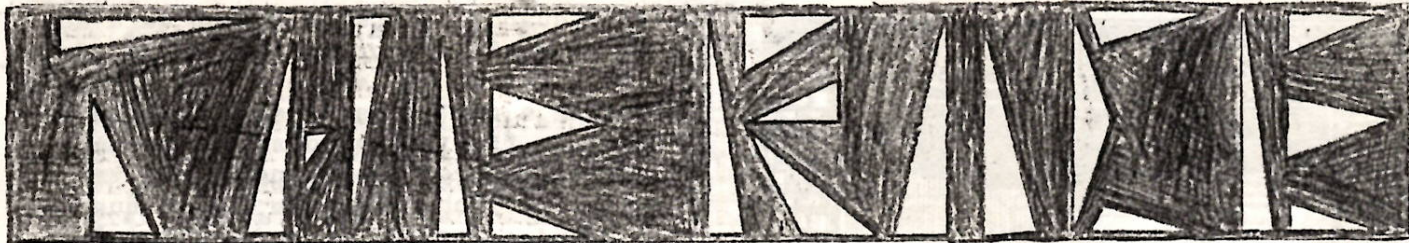


GAME INFORMÁTICA

Loja 1 - R. Elias Garcia, 362 D
C. Comercial Babilónia,
loja 70, Tel. 4921431
AMADORA

(Junto à estação da CP)

SPECTRUM



Finalmente, depois de algum tempo em jejum, temos mais um jogo de carros.

Vem da Players Premier e vai com certeza ser um êxito.

O jogo não tem qualquer história: trata-se de uma corrida contra o tempo de automóveis futurísticos, através de 5 níveis repletos de obstáculos.

Um menú simples permite escolher as teclas ou o joystick, 1 ou 2 jogadores simultâneos.

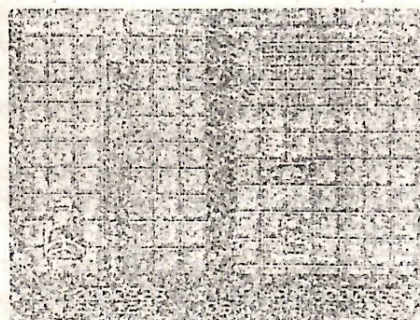
Encontamo-nos agora na linha de partida: 3...bruum! 2...bruum! 1...bruum! Um bocadinho de turbo e estamos já na velocidade máxima. E meus amigos que velocidade!!! Tudo desliza rapidamente e crash! (não a revista mas sim o barulho) Batemos num dos muitos obstáculos na pista. Temos enormes paredes, separações de estrada, barreiras que diminuem a velocidade, paredes com um único buraco... e etc, etc, etc...

Reina o preto e branco, numa tirania que não está sujeita a revoluções, pois um golpe de estado da cor criaria grande confusão ao ministro da velocidade, bem presente neste jogo.

Se conseguirmos ultrapassar todos estes inconvenientes e chegarem à bandeira axializada, o vosso carro executará uma vistosa derrapagem em classe, enquanto mais 20000 pontos são juntados a vossa

pontuação. Se o caso for o de 2 jogadores, algo muda. Para evitar ultrapassagens o ecrã foi dividido em 2 partes com pistas iguais e cada jogador joga na sua. O 1º a chegar ganha 20000 e o 2º, se chegar ganha 10000 pontos.

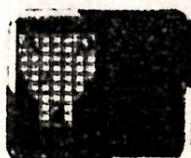
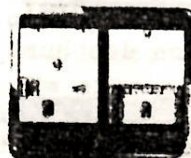
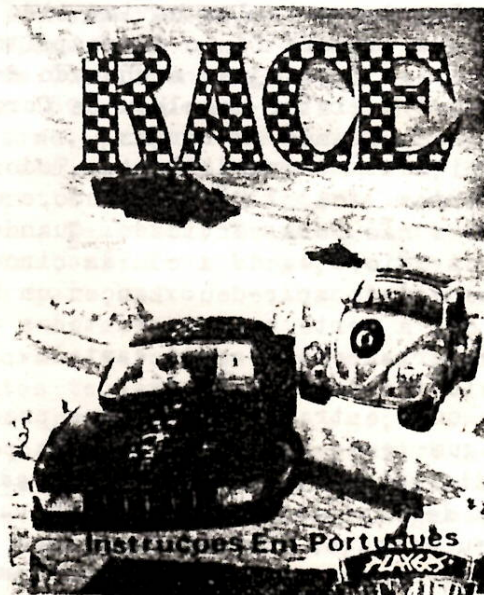
Em conclusão: um bom jogo de corridas, velocíssimo, onde os gráficos foram

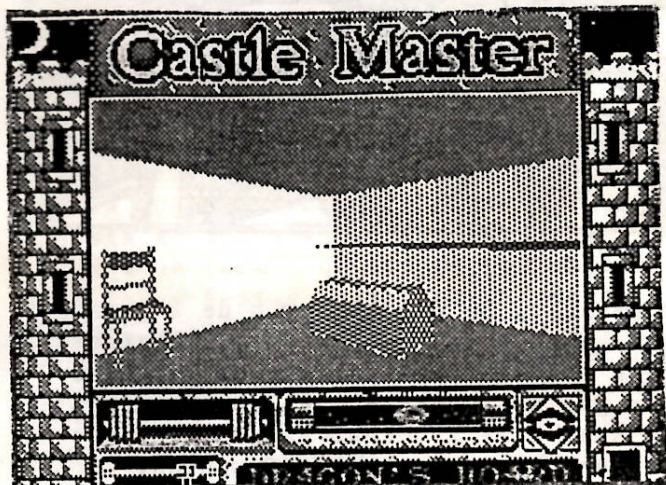


sacrificados em favor da jogabilidade conseguida através do excelente modo de 2 jogadores. A comprar sem hesitar.

RB

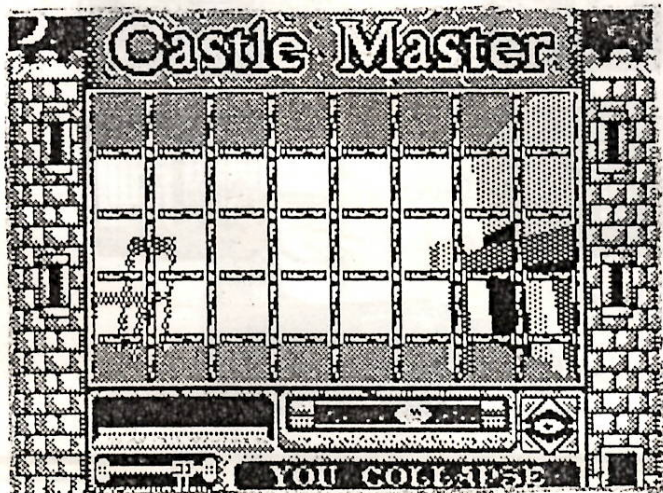
GRÁFICOS	75%
SOM	75%
JOGABILIDADE	96%
ORIGINALIDADE	94%
DURABILIDADE	80%
TOTAL	84%





Ah! Enfin o jogo do mês. E que jogo do mês! Feitiçaria, aventura, ação tudo com gráficos estupendos a 3 dimensões. Nesta difícil missão temos de salvar o nosso irmão gémeo-ah, ah!-pensavam que era uma princesa hem? Bem...pensando bem pode ser uma princesa. Mas também pode ser um príncipe. É que tudo depende da vossa preferência sexual (agora até já há jogos unissexo.Hah!)

Agora que todos já estão bem baralhados passemos à história. O censurado manual tinha toda a história em verso. E logo eu que não gostei dos Lusíadas! Mas como eu faço tudo pela COMPUTOMANIAS li mesmo todo o manual e depois de ter ficado meio-morto, passo agora a dar-vos a história em 2ª mão e sem ser em verso: antes do homem aprender a andar e a dizer palavras como princesa, quando os deuses estavam de fraldas, quando Magister era novo (este tipo tem 13000 anos) todos, animal ou vegetal, conheciam e respeitavam a lei de Magister. Mas uma criatura virou-se contra ele, vestindo-se com roupa em vez de pele, cozinhando, dançando e rindo-O Homem. Os anos passaram a eras e com a era glacial Magister resolveu descansar enquanto se divertia por vezes aos planos dos huma-



nos estragar.(esta rimou). Os Romanos conquistaram o local e ficaram nele por 300 anos e quando o império Romano caiu aos bocados Magister dormia calmamente. Os séculos passaram rapidamente e os Normandos ocuparam a costa. Escolheram o monte de Magister, fizeram estudos, escavaram e fizeram fundações bem fundo, vestiram as paredes de rocha viva com muitos quartos e 4 grandes torres, foram construindo um Castelo Eterno. Fizeram uma cavalaria, uma cozinha e um hospital. 500 anos se passaram em guerra, os engenheiros tornaram-se ambiciosos e fizeram 5 cavernas na rocha viva, passagens secretas entre as torres, 10 chaves para 10 portas, estranhas escadas que subiam e desciam.

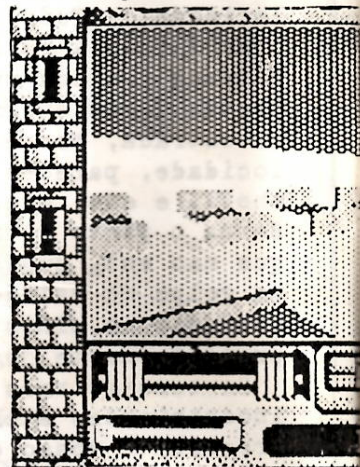
Tanto barulho fizeram que acordaram Magister de um sono de séculos. Nada contente o poderoso ficou de encontrar o seu local escolhido ocupado por rocha e passagens na terra. Quando quis dar dar um castigo aos peccadores Magister viu que o seu poder havia desaparecido. Onde estavam? No seu próprio castelo: em cada torre, andar, quarto, túnel e buraco de rato. Até as paredes haviam sugado a energia mística. Mas pior que isso foi o avanço científico-o que eram gran-

des magias agora eram truques de circo. Os mistérios das estrelas haviam sido desvendados e a pólvora fez o desrespeito pela feitiçaria. Apredejado e chamado de louco pelo povo Magister recolheu-se fora do castelo, recuperando as forças.

O Rei deu uma grande festa. Todos foram convidados. Todos? Não. O louco, o doido, Magister não fora convidado. Quando a festa ia a meio, quando a comida circulava, o não convidado apareceu. Lançou um feitiço pior que a morte pois agora todas as suas almas seriam escravas do castelo. Agora o castelo tinha um mestre!...

Mas onde entramos nós? O que procuramos? Há algum tempo havia ali passado pelo Castelo Eterno o nosso gémeo. Capturado pelos servos de Magister, este decidiu não o tornar seu escravo, com uma condição: o prisioneiro seria apenas poupado se antes de um ano se passar viesse o seu gémeo (nós) para lutar com o poder de Magister. Se ven-

CAS MAS



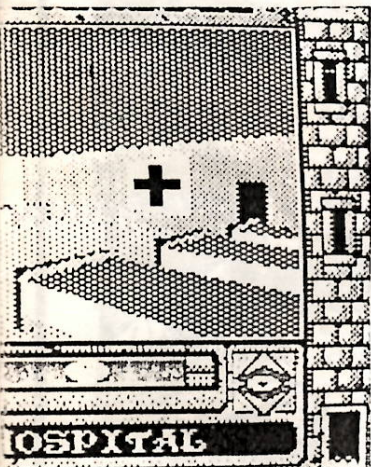
cer ganhara a liberdade para si e para o seu irmão gêmeo, se perder... ambos serão escravos de Magister... para sempre...

Depois de terem todos ficado muito esclarecidos com esta longa história vou agora dar-vos o aspecto geral do jogo.

Podemos escolher o sexo da personagem que controlamos, o que implica algumas diferenças no desenrolar do jogo.

Os gráficos são tridimensionais, como é de hábito com a Incentive, a mesma editora de Driller, Dark Side e Total Eclipse. A nossa arma são as pedras, uma boa maneira de acabar com os espíritos.

LEER



Este jogo é enorme, pois existem 4 quartos em cada um dos 4 pisos de cada uma das 4 torres. Por isso, o mais interessante neste jogo é a descoberta e a aventura em vez da habitual violência grátis.

Em baixo no ecrã, estão diversas indicações úteis: os halteres indicam-nos a nossa força, aquele espaçinho vermelho mostra as chaves que possuímos e a barra verde indica o nível de força dos espíritos. Esta vai aumentando se demorarmos muito tempo,

o que significa temos um tempo limitado.

Com o manual a chegar por cá só em condições especiais, as teclas podem ser um problema, por isso vou aqui dar as essenciais: (utilizando joystick)

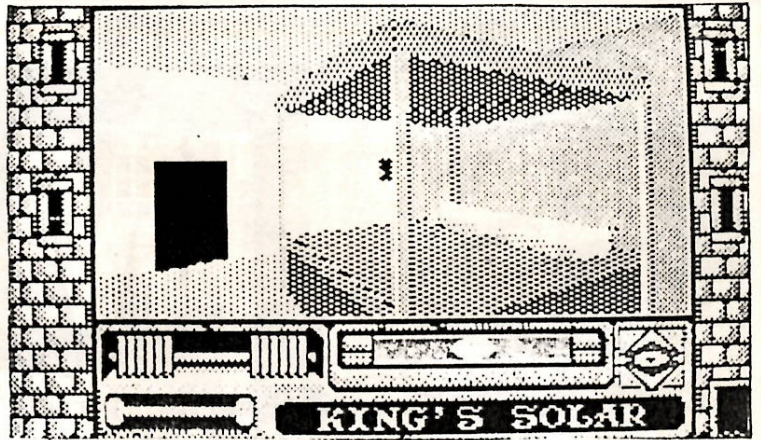
U- virar 180°; A- acção- um comando importantíssimo, permite-nos examinar, beber, puxar, abrir, comer e muito mais; SPACE- varia entre o modo de andar e modo de disparar; R- correr; W- andar; C- rastejar; I- informações; F- virar para a frente; P- olhar para baixo; L- olhar para cima; B- tira a mira;

No ecrã de informações temos acesso as seguintes teclas:

S- gravar a situação de jogo; L- carregar uma situação de jogo; Q- desistir; K- mostrar descrição das chaves apanhadas.

Quase a terminar, aqui vão algumas pequenas mas úteis dicas:

1- Uma rocha bem atirada fará baixar a



ponte levadiça.

2- No poço existe uma chave.

3- Examinem os quadros pendurados para pistas.

4- Façam um mapa detalhado, especialmente das catacumbas.

5- Nos corredores corram e nos quartos andem.

6- Comer aumenta a energia.

7- Quando um quarto brilha existe um espírito nele, portanto pedrada nele.

8- Examinem as portas fechadas.

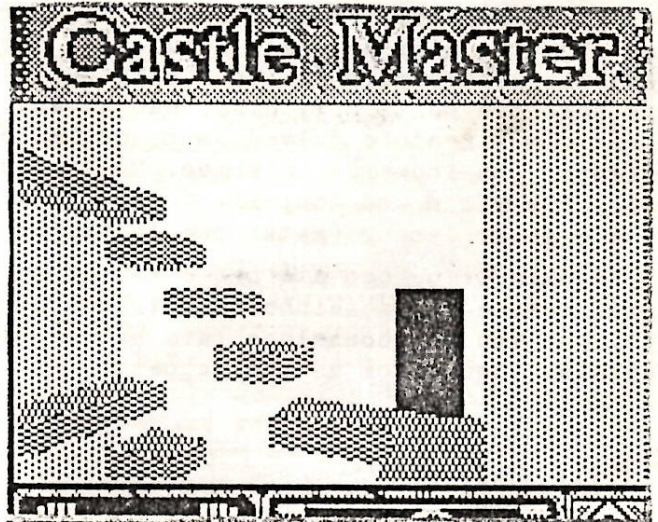
9- Não podemos nadar.

10- Examina as chaves que apanharem.

11- Apanhem tesouros para maior pontuação.

12- Rasteja para ver debaixo das coisas.

13- Utiliza o comando Acção em tudo.



14- Procura as poções mágicas.

Um excelente jogo cheio de aventura e acção. Não é aconselhável para os adeptos do tiro neles (há Hammerfist por aí).

GRÁFICOS	95%
SCM	88%
JOGABILIDADE	91%
ORIGINALIDADE	92%
DURABILIDADE	88%
TOTAL	93%

JD



IMPOSSAMOLE

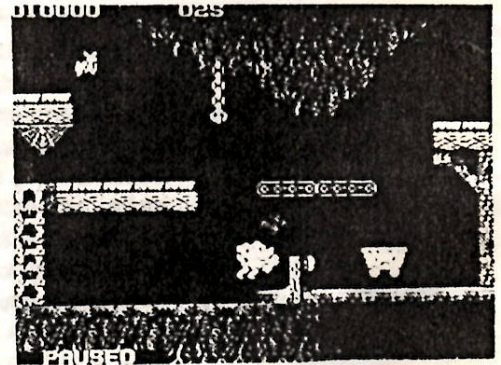
Monty Mole está de volta. (poreste andar ainda algum maluco se lembra de lançar o Chuckie III ou sendo mais péssimista o Jet Set Willy III!)

Desta vez esta toupeira (é uma toupeira não é? É difícil conhecer os jogos de há 4 ou 5 anos.) foi transformada em algo diferente. O nosso querido Monty foi apanhado por um grupo de extraterrestres que desceram do céu em discos voadores (que original!) e que o transformaram num Impossamole ou num Supermole. Bem, em algo bem diferente (onde é que isto vai dar!) Como todos adivinharam este bicho simpático vai ser lançado em mais uma aventura por todo o mundo utilizando para isso as malditas plataformas (que imaginação!). Objectivo? Apanhar 5 objectos mágicos que (não me espantava nada) fizessem desaparecer os tais extraterrestres.

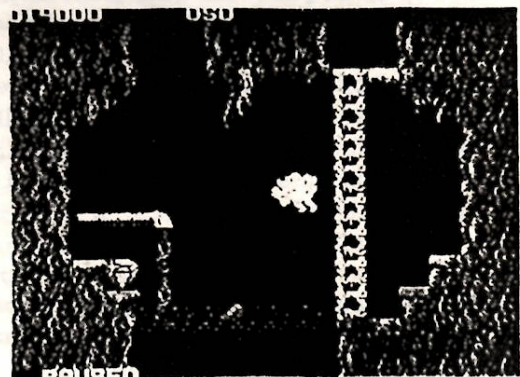
Bem, o objectivo não interessa muito pois tudo o que precisam de saber é que depois de carregado o jogo podem escolher onde querem começar a caça aos objectos mágicos. Este local será carregado posteriormente (pois é, até o velho Mole).

O jogo tem muita cor, disso não há dúvida nenhuma, mas o movimento é talvez um pouco lento. Para se defender dos inúmeros inimigos, Monty pode pontapear, (já viram uma toupeira futebolista?) bombardear e mesmo lasear (matar com laser) os inimigos.

Resumindo: o jogo até não é mau de todo, tem bons gráficos, é engraçadinho, mas talvez um pouco batido. Não vou dar conselhos para não me arrepender depois. Fiquem com as pontuações.



GRÁFICOS	88%
SOM	86%
ORIGINALIDADE	77%
JOGABILIDADE	82%
DURABILIDADE	79%
TOTAL	81%



HAMMERFIST

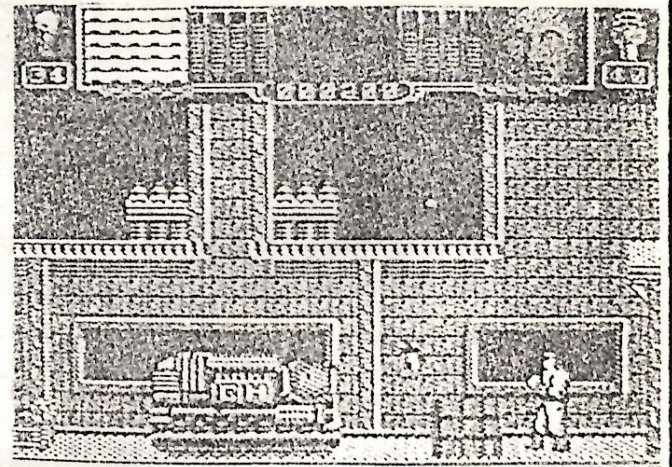
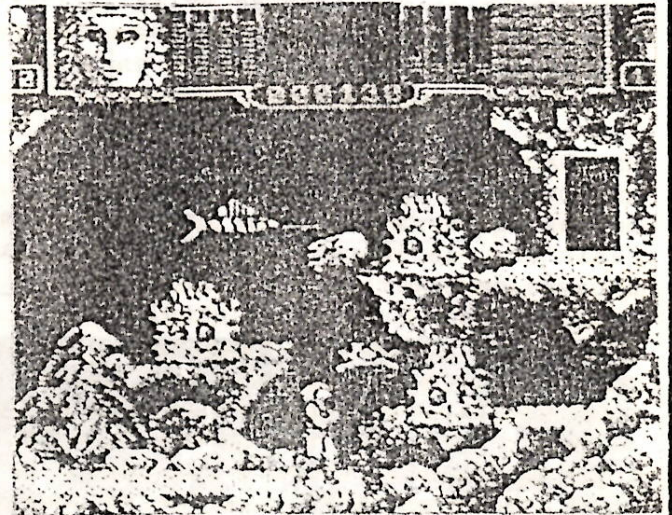
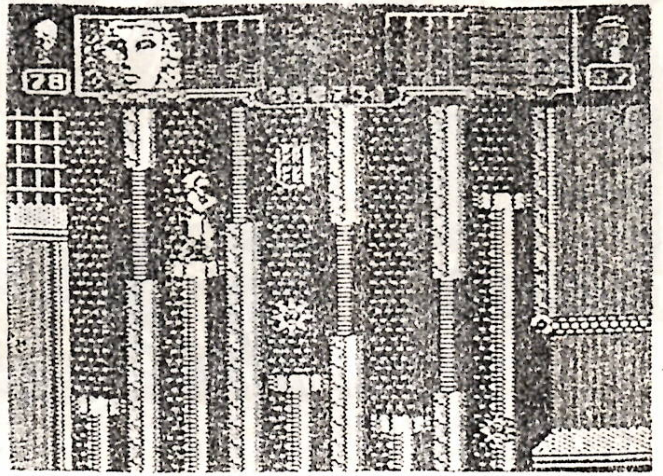
Hammerfist passa-se no futuro. Bem no futuro. Num futuro em que a sociedade é totalmente controlada pelo "Mestre". Como é que ele o conseguiu? Fácil. O "Mestre" controla uma empresa chamada Metro Holographix cujo maior poder é a manipulação e controle sobre hologramas fabricados na altura. Mas (mas, mas, tinha de acontecer algo, não?) durante a criação de 2 hologramas algo saiu errado. Os 2 ficaram unidos num só (isto mais parece um casamento). Revoltados contra o "Mestre" os 2 começam a destruir o centro no intuito de chegar ao "Mestre" e matá-lo. Só assim ficarão livres do controle do "Mestre" e quem sabe serão separados (e já querem o divórcio, hem?).

Controlamos 2 personagens, Hammerfist e Metalisis que podem ser trocados carregando simplesmente para cima. Hammerfist pode usar um laser ou mais simplesmente o seu punho de ferro para desmanchar robôs e arrancar portas. Metalisis é uma campeã. Ela salta leucamente por todo ecrã (tal e qual como no Blade Runner, alguém viu?) levando tudo à frente, seja ferro ou holograma. As salas estão todas protegidas por sistemas de segurança. Este só será quebrado se conseguirmos destruir um certo nº de robôs.

É conveniente usar o joystick pois assim podemos utilizar o teclado para certas coisas. Por exemplo:

Mudar arma:carregar em L no teclado.
Entrar em novo ecrã: cima e disparar.

Os personagens têm energia que se perde sempre que são tocados. Quando esta atinge o zero deixamos de poder usar esse personagem até a sua energia ser repostada. Podemos recuperar energia apanhando diversos ícones. Estes são importantíssimos- fornecem poder de fogo e energia. Cada vez que destruimos um droide da segurança um ícone é deixado. Estes podem ser os seguintes: E-energia; L-laser; P-punho de ferro. Se um ícone não é apanhado a tempo essa energia vai para o "Mestre" e aumenta a barra sob a sua figura adormecida. Quando a barra atinge o máximo o "Mestre" acorda. Então a energia

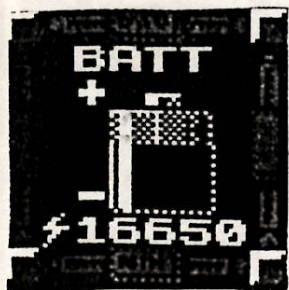


torna-se negativa e temos de deixar a energia voltar ao mestre para o fazer dormir de novo.

O jogo é ótimo. Excelentes gráficos, boa ação. Um jogo duro como um punho de ferro.

JD

GRÁFICOS	92%
SCM	88%
JOGABILIDADE	90%
ORIGINALIDADE	83%
DURABILIDADE	86%
TOTAL	90%



DAN DARE III The Escape



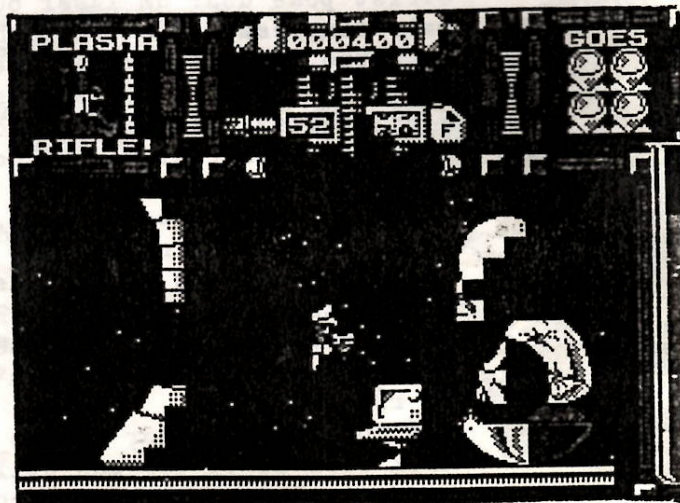
O destemido Dan está de volta! 4 anos depois do lançamento de Dan Dare I e bastante tempo depois de Dan Dare II aparece-nos o 3º.

A capa ostenta o elusivo nome de "Dan Dare III the escape". Escape (fuga) porque? Parece que os Mekon (esses mesmos ou pensavam que os cabeçudos iam desistir?) decidiram conquistar a terra através de experiências genéticas e para isso foram justamente escolher Dan para ser a cobaia. É claro que Dan não concorda e com alguma ajuda vai conseguir escapar do satélite onde está aprisionado, aproveitando alguma coisa que for encontrando pelo caminho. No fundo a missão é mesmo arranjar as 50 libras de combustível necessárias para o shuttle descolar dali. No início do jogo Dan está já munido com uma pistola de plasma e com um jet-pack. No princípio tratam de limpar o local dos montros (estão a ver o que deram as experiências genéticas!?) e matar o cabeçudo. Quando estiver bem limpinho vão ver que acabaram de arranjar um quartel-general. Um local onde podem encontrar combustível para o jet-pack, um computador que nos permite comprar equipamento pagando com energia, representada por uma bateria. A energia aumenta à medida que se matam monstros. Um teletransportador

permite a passagem para os outros níveis (ao derrotar um cabeçudo apanhamos um transportador para o nível seguinte). Quando nos transportamos temos de passar pelo meio de uns quadrados em voo para chegarmos ao outro lado. A nossa energia é indicada por um termómetro no lado direito. Carregando para baixo temos acesso às diferentes armas.

O jogo tem excelentes gráficos e boa acção mas tem um pequeno defeito: é fácil demais. Com tantas vidas extra, tanto armamento e relativamente poucos inimigos tornam o jogo extremamente fácil.

Eu comprei o jogo e acabei-o em 3 dias e posso dizer-vos que não estou nada arre-

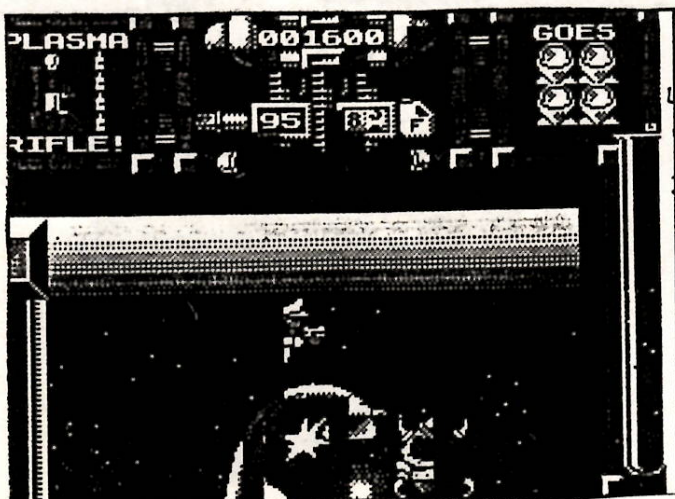


renpendido. É conveniente dizer que Dan apenas escapa do satélite. Teremos um Dan Dare IV?

JD

GRÁFICOS	94%
SOM	92%
JOGABILIDADE	88%
DURABILIDADE	44%
CRIGINALIDADE	88%
TOTAL	90%

Vejam a solução dos três 1ºs níveis mais à frente.



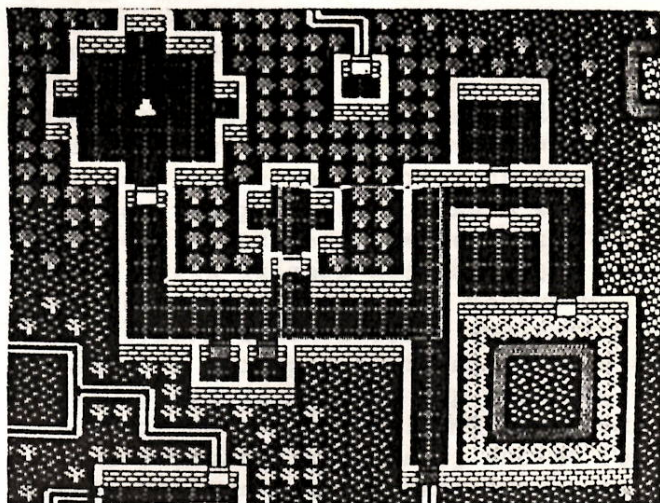
LORDS OF CHAOS

Deparamo-nos com um jogo fora do normal onde a capacidade de imaginação e raciocínio do jogador é posta em acção. Do mesmo autor de Laser Squad (que tem continuação a ser preparada e de Rebel Star, surge-nos Lords of Chaos que consiste na mistura de ficção com a estratégia. Mas indo directamente ao comentário e deixando as filosofias de lado, Lords of Chaos foi criado dentro da seguinte história: entre dois feiticeiros rivais, dos quais um somos nós (Javarrel), havia necessidade em desfazer as possíveis dúvidas sobre qual dos dois seria o mais poderoso. É assim que surge um desafio onde essa dúvida poderá ser dissipada e assim o objectivo do jogo é fazermos com que o nosso feiticeiro, Javarrel, vença o seu oponente através de duas formas: parte da 20ª jogada aparecerá um portal onde o feiticeiro que entrar vencerá o duelo ou, de uma forma mais trágica, matando o feiticeiro adversário. A nível histórico não há muito mais a dizer. É de realçar que o nº de feitiços é de 45 (no jogo cada feitiço equivale ao gasto de um determinado nº de pontos- o Mana) e que há feitiços bizarros desde transformar Javarrel num odioso Troll, num dragão (e aqui a escolha é tutti-fruti: dourado, vermelho ou verde), até torná-lo invisível. A nível técnico este jogo não tem som mas tem gráficos acima do razoável e minimamente realistas, onde a cor é utilizada com sucesso e sem extravagância. A nível jogável, para se fazerem certos feitiços há necessidade de colher alguns ingredientes, pô-los num caldeirão vazio e no fim desta receita "feitiçar" à vontade.

Para ultrapassar certas etapas do jogo há que pensar e descobrir qual o feitiço adequado. É de referir que, a semelhança de Laser Squad, este jogo pode vir a ter continuação/expansão. Esperemos que sim. Para terminar, Lords of Chaos é aconselhável aos que quiserem um jogo fora do habitual e que desenvolva mais o poder do melhor computador do mundo.

PMC

GRÁFICOS	79%
SOM	n/a
JOGABILIDADE	87%
DURABILIDADE	82%
ORIGINALIDADE	92%
TOTAL	83%



BOMBER FIGHTER

Fighter Bomber é sem dúvida um dos melhores simuladores de sempre.

Tudo começa com uma competição entre pilotos de diversos países, para apurar o melhor entre os melhores! Para isso utilizam avançados simuladores de voo que reproduzem as características de diversos aviões, como o F-15, o Mig 27, o Panavia Tornado IDS e o Saab Viggen AJ37. Cabe-nos a nós tomar a pele de um desses pilotos.

Assim, e por oito diferentes missões, temos de provar as nossas capacidades contra inteligentes inimigos. Podemos antes treinar as manobras mais complicadas no "Free flight", de modo a que, quando nos apresentarem a missão a fazer, não sejam ainda uns novatos!

Sem som, excelentes e extraordinariamente bons gráficos a 3 dimensões (10 vistas diferentes), controlos fáceis de compreender e dificuldade não exagerada, Fighter Bomber é um simulador quase perfeito. Não comprem, que se arrependem! Perderam um daqueles jogos que só aparecem uma vez na vida!

TOTAL 92%

RB

Pipe Mania!!

Quando quiseres ser um canalizador, o melhor é munires-te da chave inglesa, do facto macaco azul e de muita paciência. Se no momento em que estás a pôr a mão-à-obra e a água te chega aos tornozelos, não desespere. Mas claro, não queres que isto volte a acontecer. Por isso chegas à conclusão que o melhor é chamar um profissional de canalizações para impedir uma desgraça em casa. Mas chega a factura e pensas que o melhor era sabes lidar com tubos. Por isso corre para o computador e practica com PIPEMANIA a arte de encaixar tubos e de lidar com canalizações. Mas em Pipemania, se o líquido espirrar ou um tubo for mal encaixado o trabalho não será tão duro como na realidade. Aqui verás que arranjar uma avária pode ser até divertido. É assim Pipemania. Com uma ideia simples de não deixar que a água se escape dos tubos. Precisamos de muita habilidade mental para ir colocando correctamente os tubos necessários a cada momento. Jogamos sobre um plano (provavelmente os canos lá em casa) e o jogo começa a partir de um só tubo. Um cursor permite-nos unir a esse tubo outros que seleccionamos através da tecla de disparar. A esquerda do ecrã estão as peças que vão surgir nos próximos 5 encaixes. Em cima podemos observar o nível em que jogamos, a pontuação e o nº de peças que faltam para terminar aquele nível. Podemos usar todo o ecrã segundo a nossa imaginação e peças disponíveis, podendo também mudar canos, desde que a água ainda não tenha ali passado.

No lado esquerdo do ecrã está o tempo que temos antes que a água comece a correr. Acabada essa contagem decrescente (depende do nível) a água começa a jorrar do já falado 1º tubo (velocidades diferentes em cada nível). Convém não deixar tubos de fora, pois diminuem a pontuação e a dificultar ainda mais, nos níveis mais avançados existem obstáculos, como bonés, tesouras e chaves inglesas. Mas para facilitar existem canos já colocados e reservatórios que seguram a água por mais tempo. A aumentar a complexidade do jogo está o facto de depois de alguns níveis aparecem buracos de lado do plano de jogo, que permitem passar o fluxo de água para o outro lado do ecrã. As

sim quando estiverem apertados fujam para o outro lado.

Os gráficos são bastante simples mas resultante bastante bem relação à ideia traçada. O movimento é rápido e oportuno, bastante "maneável". Tudo está bem conseguido de tal modo que é fácil nos pegarmos ao jogo.

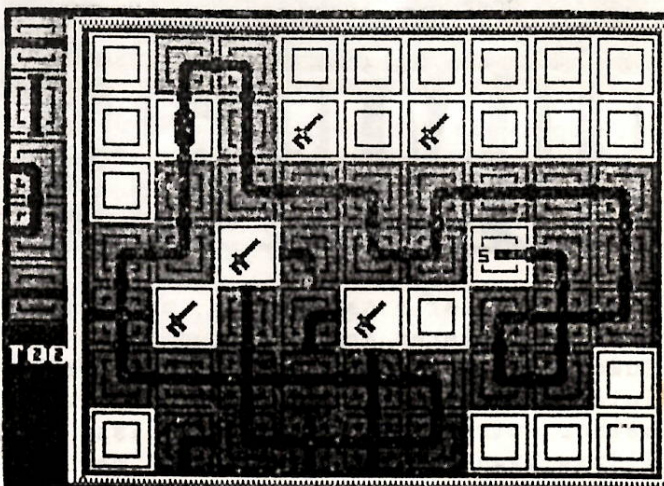
Para facilitar existem códigos (passwords) para que quando jogar novamente possa passar imediatamente em níveis mais avançados, o que entusiasma bastante o jogador. E serão muitas passwords pois existem muitos níveis de crescente dificuldade.

Pode-se treinar, jogar a dois simultaneamente (começa a ser moda) e para quando jogar bem, mesmo bem, existe o modo "player expert", onde em vez de apenas uma coluna de canos à disposição, existem duas.

Veste o fato-macaco, pega na chave inglesa, sai à rua, compra Pipemania e dirige-te a aprender a colocar canalizações.

PC

GRÁFICOS	60%
SOM	78%
JOGABILIDADE	90%
ORIGINALIDADE	94%
DURABILIDADE	92%
TOTAL	88%



POKE MADNESS

-SPECTRUM-

SPHERICAL

Códigos: Yarmark, Radagast, Oreslayer, Skyfire, Mirgal, Ghanima, Gliep, Mourn Blade, Yadawin, Gumba Chachmal, Illuminatus, Space.

SHINOBI

Para obteres vidas infinitas, tecla GRUTS na secção de redefinir teclas.

PIPEMANIA

Aqui estão as senhas (passwords) para poderes jogar automaticamente nos níveis mais avançados. Escolham "password" e escrevam: DISC (nível 5); NAIL (nível 9); ONCE (nível 13); ROPE (nível 17); PENS (nível 21); SLIP (nível 25).

CABAL

Para facilitar as coisas neste jogo, mete o jogo e carrega no botão do teu Multiface. Tecla POKE 34822,24 (imunidade) ou POKE 39202,201 (smart bombs).

-COMMODORE 64-

TURBO OUTRUN

Se pensas que o teu Ferrari é lento, podes "transportar-te" automaticamente para outra parte do percurso: para isso basta premir a tecla de parar o jogo e teclar ":" (colon).

STRIDER

Depois do jogo se iniciar, prime RUN STOP, RETURN, RESTORE e INS DEL ao mesmo tempo e o ecrã fica cinzento. Carregar em "fire" para recomeçar o jogo e depois em F7. Move o joystick para cima e para a direita. Ao recomeçar o jogo, encontras-te no terceiro nível (a selva) e, assim que o completares, passas rapidamente para o último nível.

BATMAN- THE MOVIE

Completa o primeiro nível de Batman e joga no segundo até perderes todas as vidas. Agora, em vez de reboinares a cassetete como diz o computador, prime o reset do gravador e carrega em "space" e "fire". Mete o gravador em play e encontras-te no último nível com vidas infinitas!

-COMMODORE AMIGA-

FIGHTER BOMBER

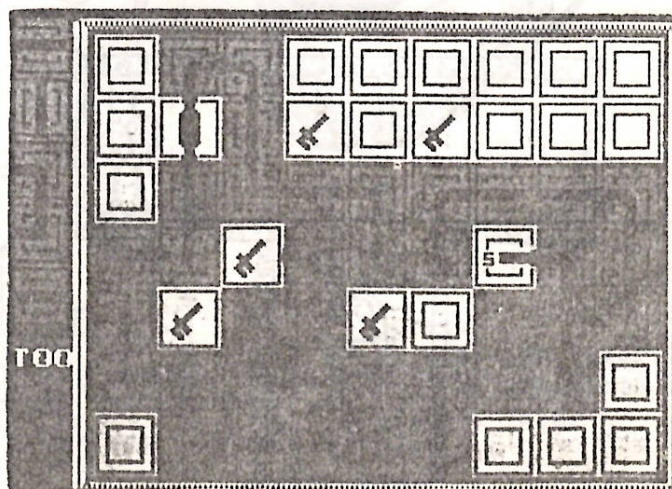
SE puseres o teu nome como BUCKAROO, as palavras "Oh no! A Buckaroo" aparecem na parte inferior do ecrã. E, por coincidência, põe-te o jogo em Cheat Mode, permitindo que comeses o jogo em qualquer missão e também que transportes o teu avião directamente até ao ponto da pista seguinte, apenas premindo a tecla D.

ROCK'N'ROLL

Quando o jogo pergunta o teu nome, escreve RAINBOW ARTS e quando comesas a jogar, podes adquirir diferentes transmissores premindo apenas as teclas F1 e F8. Premindo F9 aumenta a profundidade do mapa e F10 põe-te no nível seguinte. As teclas 1 a 4 fornecem chaves de cores diferentes.

GHOULS'N'GHOSTS

Quando tiveres problemas com este jogo, tecla KAREN BROADHURST para te dar vidas infinitas.



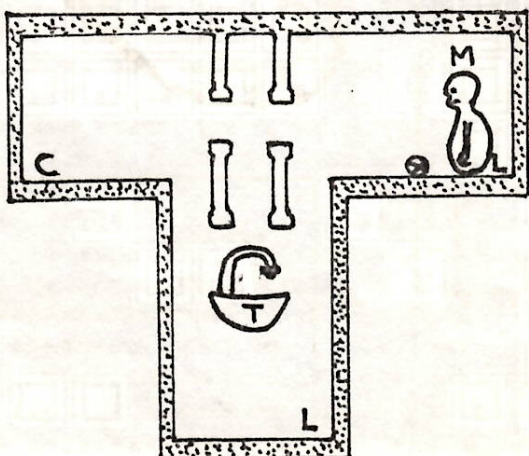
DAN DARE

The Escape

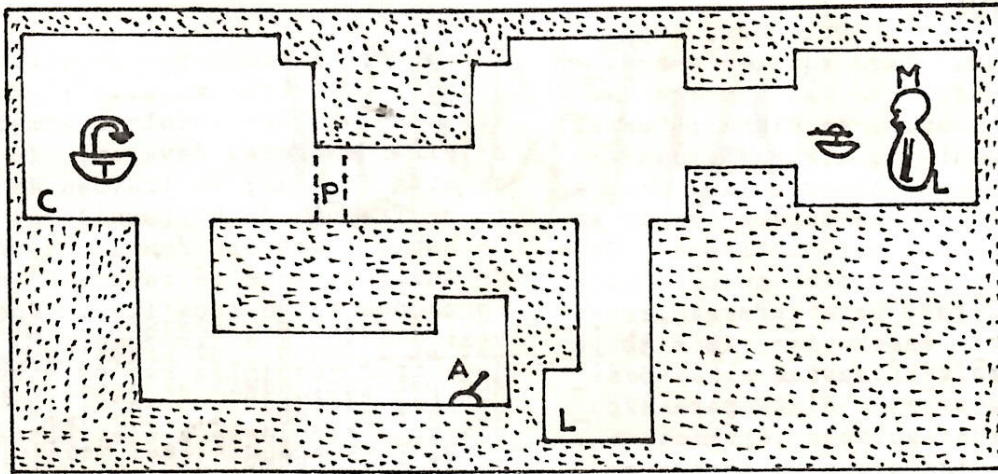
STORE LEVEL- Neste nível anexo ao jogo, um dos objectivos é equipares-te com armas que te sejam mais necessárias nos próximos níveis. Desta maneira: ao começares vai sempre para a direita, destruindo os monstros que forem aparecendo. Quando chegares perto do Mekon destrói-o com o teu laser e apanha o Teleport Pad. Depois baixa-te na loja de armamento (A). Escolhe a arma que te convir (aconselhamos-te a compra de Smart bombs e Bouncing bombs) e volta para o centro deste nível. Desce e destrói o monstro que está no teletransportador (T) e o que se situa mais abaixo, perto da pistola laser (L). Apanha esta última e agora só terás de te baixar em "T" para passares de nível.



Store Level ▼



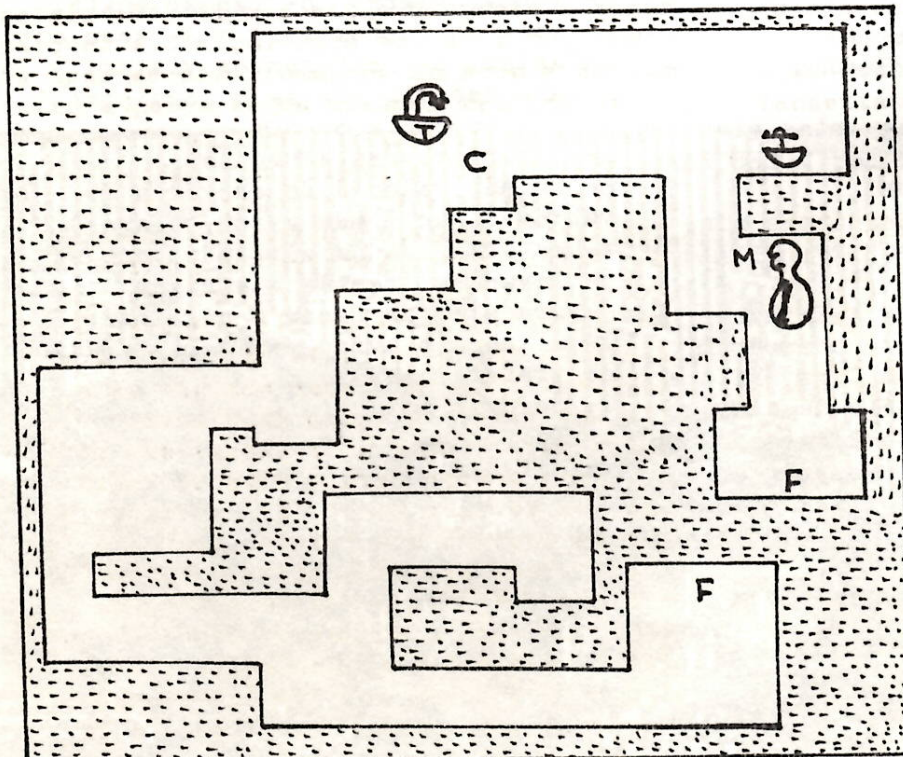
Nível 1: Após uma viagem pelo espaço, guiando uma motonave através de uma via de quadrados (lembra-te que esta viagem tem sempre de ser completada para a passagem de todos os níveis.) eis que chegas ao 1º nível. Ao começares tenta destruir todos os monstros, utilizando "smart bombs" para uma morte instantânea. Desce até chegares à alavanca (A) e baixa-te nela para a activares. Isto vai fazer com que se abra uma parede situada mais acima (P). Volta para cima e ultrapassa essa parede, indo sempre para a direita, mais uma vez destrói Mekon (M), evitando o canhão laser à sua frente, apanha o Teleport Pad; apanha a pistola laser (L) e dirige-te para o Fuel e apanha-o. Agora vai para a esquerda, desce no corredor vertical e apanha outra pistola laser (L). Volta ao "T"- teletransportador- e teletransporta-te para o segundo nível. Boa viagem!



Nível 1

Nível 2: Então a viagem espacial foi boa? Espero que sim porque este nível é duro. Ao começares dirige-te para a direita e destrói Mekon (M), apanha o Teleport Pad e o Fuel abaixo, volta a subir, indo desta vez para a esquerda. Vai sempre para baixo e quando encontrares um cruzamento vai pela via de baixo e apanha o Fuel. Volta a trás e no cruzamento segue a via de cima e destrói a criatura aí existente. Sobe até chegares ao teletransportador e... prepara-te para os próximos níveis deste jogo cheio de acção!

Nível 2 ▼



Legenda:

- C- começo
- T- teletransportador
- X- loja de armamento
- L- pistola laser
- M- Mekon
- F- fuel
- A- alavanca
- P- parede

SPECTRUM

Ora, ora, ora,

ora! Para aqueles desgraçados que não conseguiram o manual de Fighter Bomber, aqui vão algumas dicas:

-Escolher avião: usem as teclas do cursor (vejam as teclas mais à frente). Usem as setas para mudar o avião, INFO para informações sobre esse avião, 2D e 3D para ver o avião a 2 e 3 dimensões, SELECT para escolher avião.

Agora que já temos um avião vamos VOAR:

-FREE FLIGHT: aqui podemos treinar diversas situações de voo:

-ON RUNWAY- treino da descolagem.

-AT 30.000 ft- treino de manobras a grande altitude.

-ABOVE BRIDGE- treino de bombardeamento.

-LINED UP- treino da aterragem.

Agora que já nos familiarizamos com o nosso avião vamos ao combate: existem 6 missões divididas por 4 seções, o que indica que as missões são de carácter diferente.

-COVERT- compreende as missões SLEEPER e BRIDGE
END

-TACTICAL- compreende 2 das seguintes missões: SPEARCHUCKER; NAVARRONE; SAM SMASHER; AXE ATTACK.

-STRATEGIC- compreende 2 das seguintes missões: TENT BUSTER; COOKHOUSE; BIG BIRD; MOLESTRANLER.

-OFFENSIVE- compreende 2 das seguintes missões: AMMO DUMP; BROKEN ARROW; BIG CHIEF; FINAL FRONTIER.

Quando estiverem certos de que terminaram uma missão, voltem à base de onde começaram, aterrem. Carreguem em Space e em Caps Shift e respondam "N" à pergunta. Depois de carregados uns blocos terão o relatório da missão. Se falharem terão de começar outra vez por aquela missão, se conseguirem acabar a missão façam EXIT, depois NEW MISSION e escolham a próxima missão

Chega de lenga lenga, eis as teclas:

- Em todas as seções:

Q- move cursor para cima

A- " " " baixo

C- " " " a esquerda

P- " " " a direita

Modo extensão- pausa

ENTER- escolher

- Em voo:

Q- subir; A- descer; C- virar esquerda; P- virar direita; SPACE- disparo; ENTER- escolher arma; Z- virar esquerda devagar; X- virar direita devagar; W- travões de rodas; B- Travões de ar (spoilers); G- subir / descer trem de aterragem; R- mudar alcance de radar; N- dá informações sobre localização dos alvos: distância e direcção; S- quando a arma escolhida são os mísseis, "S" faz "locked", ou seja, localiza o alvo e prende-se a ele. Basta disparar e ... BUMM!!!;

Symbol Shift + E- ejectar;

+ 1- vista cockpit;

+ 2- vista arma (???)

+ 3- vista inimigo (???)

+ 4- vista torre controlo

+ 5- vista para trás

+ 6- vista para esquerda

+ 7- vista para direita

+ 8- vista satélite

+ 9- avião visto de trás

+ 0- ver avião

Quando na vista +0: U- mover esquerda; I- mover direita; E- mover cima; D- mover baixo;

Caps Shift + 1 a 0- potência 10% a 100%. Para Afterburners- carreguem em caps shift durante uns segundos e depois em 0. Para desligar motores- carreguem em caps shift durante uns segundos e depois em 1.

F- lançar flare; G- lançar chaff;

K- zoom in (aproximar) e J- zoom out (afastar) nas diferentes vistas.

Para descolar façam o seguinte:

1- pôr potência em 80%

2- tirar travões de rodas

3- quando velocidade chegar a 200, levantem o nariz (do avião, claro!)

4- estabilizem na altitude desejada

5- levantem trem de aterragem

Para aterrizar façam o seguinte:

1- alinhem o avião com a pista usando de preferência Z e X

2- reduzam potência a 50% e se necessário ponham os travões de ar até velocidade baixar para cerca de 250

3- mantenham a razão de descida constante e no mínimo

4- NÃO se esqueçam de baixar o trem de aterragem

5- quando as rodas tocarem no chão accione os travões de rodas

6- parem o avião, desliguem os motores e pronto! Fim da viagem

Esperamos que estas informações vos ajudem. Boa sorte!

VENDETTA

Last Ninja 2 regressa, mas com outro nome: Vendetta! Desta vez, o herói de Vendetta é uma espécie de Rambo irritado num magnífico jogo cheio de justiça e acção que faz parecer Last Ninja 2 um belo passeio pelo parque. E assim como Rambo está ligado a guerra e Vietnam, neste jogo os habituais mauzinhos são vietnamistas (pobrezinhos): um perigoso grupo de contrabandistas de Saigão (capital do vietnam).

Todos te conhecem como um repugnante criminoso. Em Civvie Street todos conhecem o teu passado. És a escumalha da cidade. Por outro lado o teu irmão é um brilhante cientista. Assim, quando o teu irmão e a sua filha são raptados e a fórmula secreta em que o teu irmão trabalhava é roubada, a polícia considera-te o principal suspeito. Mas claro que tu sabes a outra versão do crime com todos os pormenores... es contrabandistas de armas de Saigão (lá vem estes tipos!)! O bando deixou uma mensagem de resgate num filme vídeo (que sofisticado!) que exige uma grande soma de dinheiro para que libertem, dentro de uma hora no Central Park (tinha de ser!) o teu irmão e a sua filha são e salves e a fórmula de energia. Mas tu não estás disposto a pagar qualquer dinheiro. Para salvar a tua família tens de abrir caminho ao soco e deitar abaixo a porta de um armazém repleto de

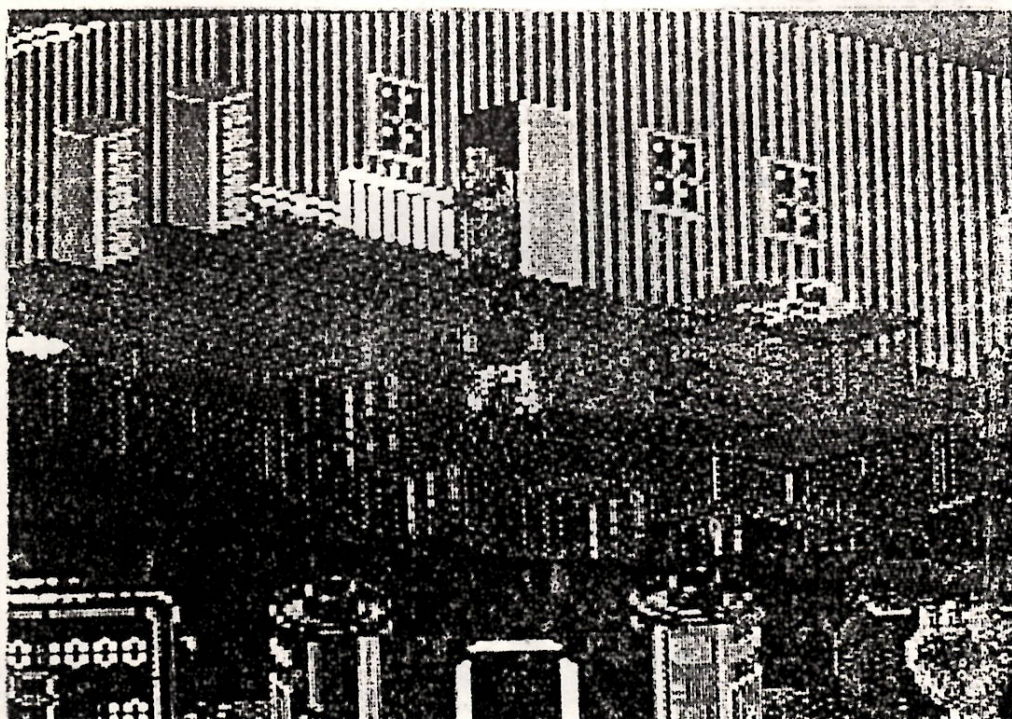
armas. Revistando o edifício encontrarás armas e munições. Depois, armado começarás a caça às provas a ao teu irmão. Mudando de nome para não seres descoberto, segues o resto do bando até um estaleiro patrulado por guardas poderosamente armados. Tudo o que for uma prova que justifique a tua inocência ou que prove que os raptados estão em poder dos contrabandistas, tens de apanhá-la para poderes mostrar à polícia. Outros objectos são de uso imediato, como ferramentas ou partes necessárias para que o teu Ferrari F40 te transporte por diversos níveis de condução a 3 dimensões. Se apanharem o chamado Weapon card tens acesso a metralhadoras e foguetes para o teu carro para atingir carros e helicópteros inimigos. Mas para isso precisas de um mapa para evitares perderes-te nas auto-estradas. Lembra-te que só tens uma hora e portanto tens o tempo contra ti. Põe o turbo e cuidado: um desvio no caminho pode deitar tudo a perder, nada justo nem para o teu irmão, nem para o mundo livre.

Quanto aos inimigos há que dizer que a sua força varia com a cor das suas calças (estranho!!!).

Vendetta é mais um daqueles excelentes jogos que o C-64 tem visto. Da System 3, só podia ser assim. É espantoso como a parte da condução se enquadra com a parte a pé, tudo a 3 dimensões. E apanhar provas é um verdadeiro teste à inteligência. Vendetta é do melhor que o C-64 tem visto!

PC

GRÁFICOS	91%
SOM	92%
JOGABILIDADE	93%
DURABILIDADE	90%
TOTAL	94%

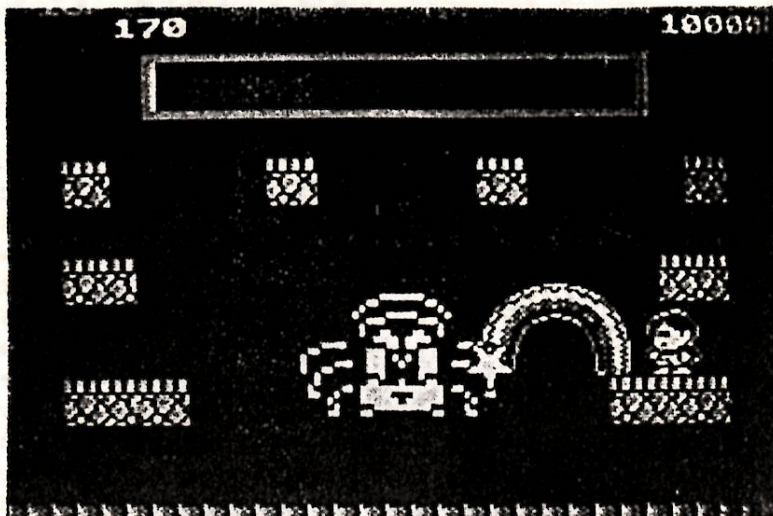


RAINBOW ISLANDS

Rainbow Islands? Onde é que eu já ou vi isto? Ah! Já sei, e todos vocês já deviam saber se tivessem feito a coisa mais sensata que um homem pode fazer à face da terra: comprar a COMPUTOMANIAS!

Pois é, a Ocean volta a atacar com as suas produções, desta vez com Rainbow Islands, versão C-64, jogo já falado aqui na COMPUTOMANIAS, para Spectrum. Como já devem de conhecer a história, não vale a pena eu estar aqui a gastar o meu latim. Basta dizer-vos que o objectivo é chegar ao topo de cada uma das 7 ilhas, pois a cor torna-as tão pesadas que, mais ou mais cedo vão fazer uma visitinha ao fundo do oceano (afinal é a Ocean, não é?).

Com um som espectacular, uns gráficos de espanto e um movimento alucinante, Rainbow Islands deu um salto fabuloso do Spectrum para o C-64, deixando para trás Amigas & Companhia (ou Amigos). Tal como no Spectrum ou em qualquer outra versão disponível no mercado (leia-se centro de pirataria), existem numerosos inimigos e como temos de atravessar ilhas repletas deles, arriscamo-nos a apanhar em cima com monstruosos corvos, abelhas, lagartos, aranhas e muitos



mais desagradáveis animais, dignos de uma completa colecção de insectos (um insectário?!). Por isso não se esqueçam da rede de apanhar borboletas!

Depois disto só me resta dizer para não perderem Rainbow Islands. Corram antes que esgote!

GRÁFICOS	91%
SOM	92%
JOGABILIDADE	89%
DURABILIDADE	91%
TOTAL	93%

PC

X-OUT

Falado para Spectrum no nº passado da COMPUTOMANIAS, é agora a vez da

versão C-64. Não há muito a dizer: é um jogo futurístico (virado para a "frentex" que ro eu dizer), com um scroll horizontal mas com um aspecto original: passa-se debaixo de água (lembram-se do "ó p'ra mim a fazer glug glug debaixo de água"?). X-out leva-nos numa viagem cheia de acção através de 8 desesperantes níveis de crescente dificuldade. Podemos, tal como no Spectrum, comprar e seleccionar armas no fim de cada nível, essenciais à passagem de mais um nível. O teu score é transformado em créditos que tu deves usar para arrecadar os artigos, e vais precisar deles para escapar ao fim!

A versão C-64 é bastante agradável de se jogar, com boa acção e excelentes efeitos sonoros. O único senão do jogo é o método de carregamento, um verdadeiro atentado ao bem-estar dos possuidores desta máquina. A única maneira de escapar a este flagelo é a disk-drive, porque a Rainbow Arts deve ter feito um pacto com alguma fábrica de disk-drives. Contudo o jogo está bastante bom,

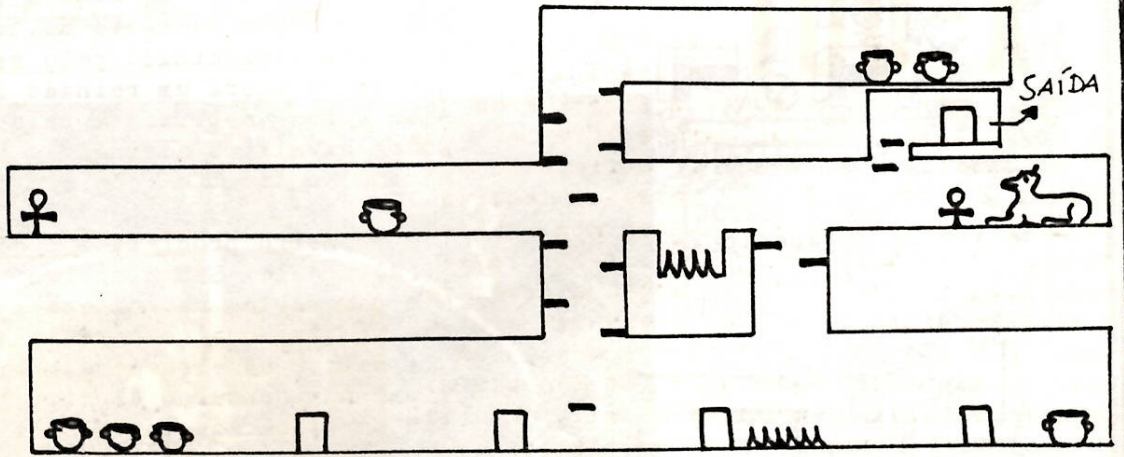
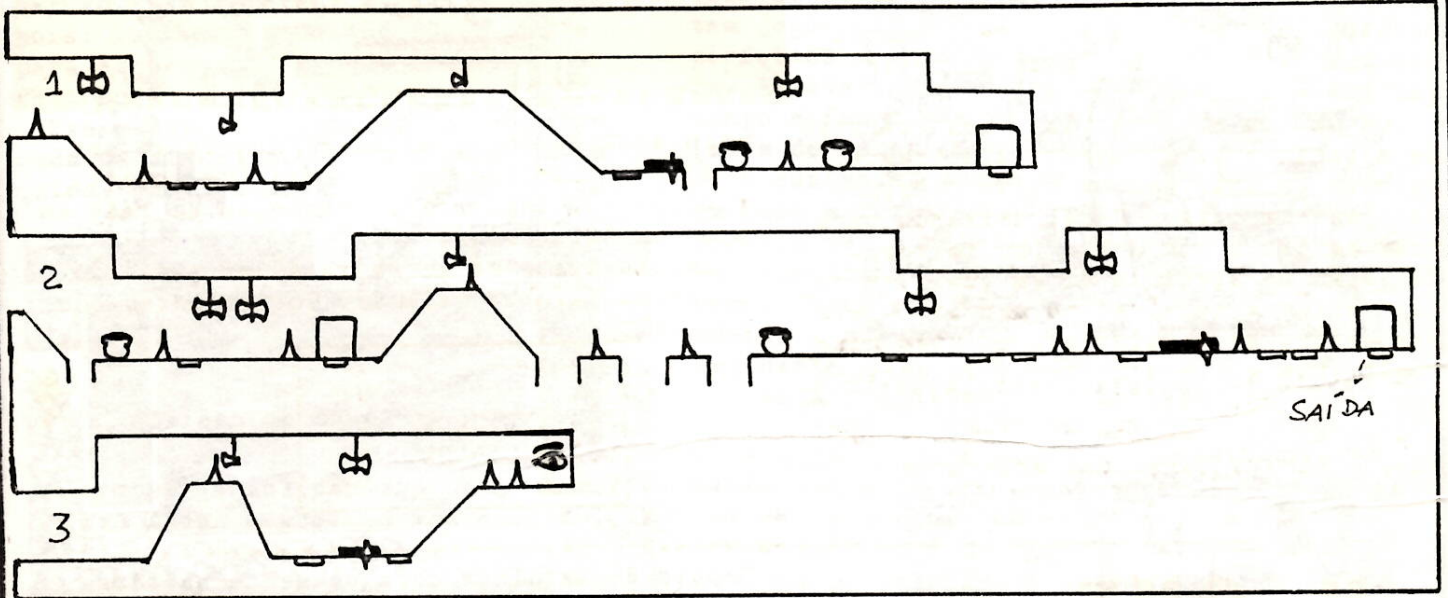
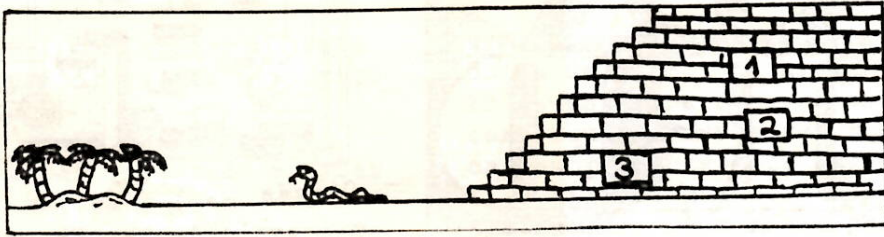
com gráficos e som espectaculares. Depois disto não veja nada que te impeça a compra deste suberbo Shot'em up.

PC

SOM	86%
JOGABILIDADE	89%
DURABILIDADE	87%
GRÁFICOS	88%
TOTAL	88%

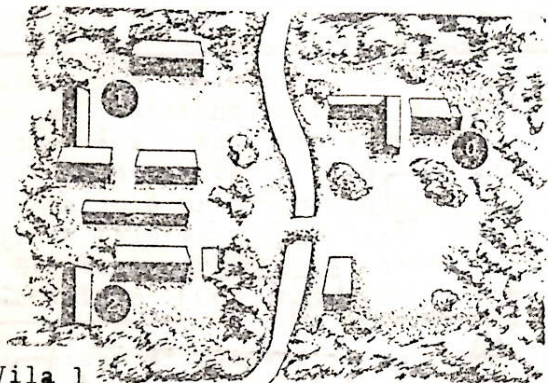


MYTH



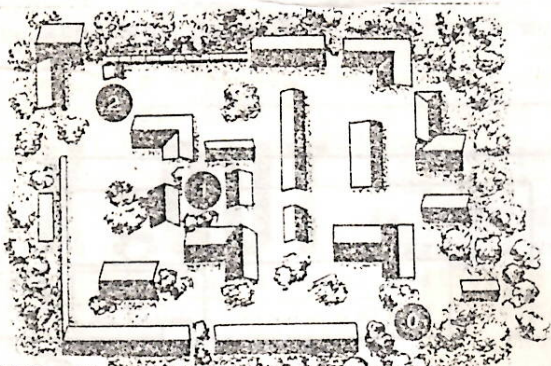
AS JARRAS TÊM
DE SE COLOCAR
POR ORDEM ?

IRON LORD



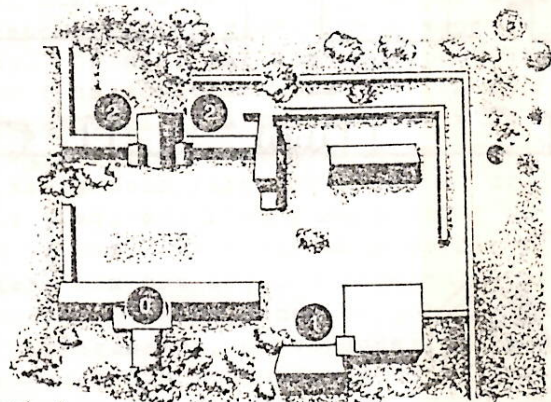
Vila 1

0- cavalo 1- lojista 2-estalajadeiro



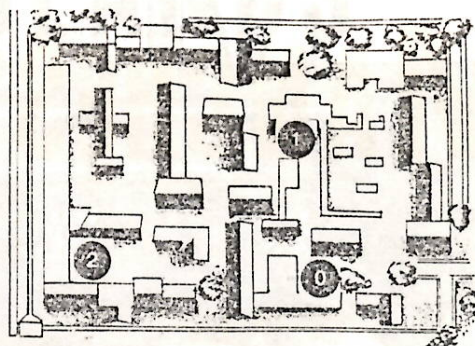
Vila 2

0- cavalo 1- ervanário 2- arqueiro



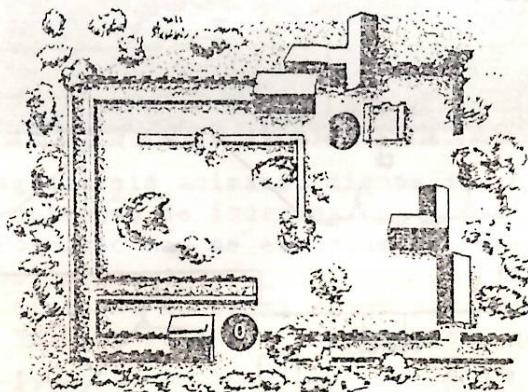
Mosteiro

0- cavalo 1- monge 2- templário



Cidade

0- cavalo 1- bar 2- mercenário



Castelo

0- cavalo 1- torre do castelo

Iron Lord é um jogo que não foi apresentado na COMPUTOMANIAS nem na versão Amiga nem na versão C-64.

Depois de batalhar corajosamente na terra santa o príncipe de França volta à sua pátria. Durante a sua ausência muito aconteceu. O seu pai fora assassinado pelo seu ganancioso irmão que impõe agora um reinado de terror. Cabe-nos a nós vestirmos a pele e a armadura do nobre cavaleiro e vingar a morte do teu pai matando o teu tio (que confusão de parantescos !)

O primeiro problema é o dinheiro, ou melhor, a falta dele. Sem dinheiro não há pagamentos, sem pagamentos não há exército e sem exército não há vingança (o círculo vicioso da crise).

A melhor maneira de ganhar dinheiro é participar num concurso de tiro ao alvo. Podem tentar os dados mas perde-se mais do que se ganha. O melhor é mesmo o tiro ao alvo (depois de alguma prática, é claro). Continuem a ir ao concurso até terem algumas centenas de moedas, depois vão às diferentes localidades e dão dinheiro a toda a gente que encontrarem e vão ver que eles juntam a vocês. Alguns poderão até fornecer algumas armas decentes, indispensáveis à vingança.

Quando tiverem realmente algum dinheiro e bastantes apoiantes, vão ao castelo do vosso pai e subam ao primeiro andar.

Boa Sorte (queriam mais, é?).

MANCHESTER UNITED FC

Com o mundial de futebol à porta os jogos de futebol saltam como pipocas!

Com World Cup 90 quase pronto, World Soccer a ser preparado e Cyberball-futebol americano (nem tudo é perfeito) a ser apresentado nesta revista, os maníacos vão ter muita diversão. Mas esperem lá. Falta um. Ah, pois: Manchester United FC. E não é para esquecer pois pode ser o melhor de todos.

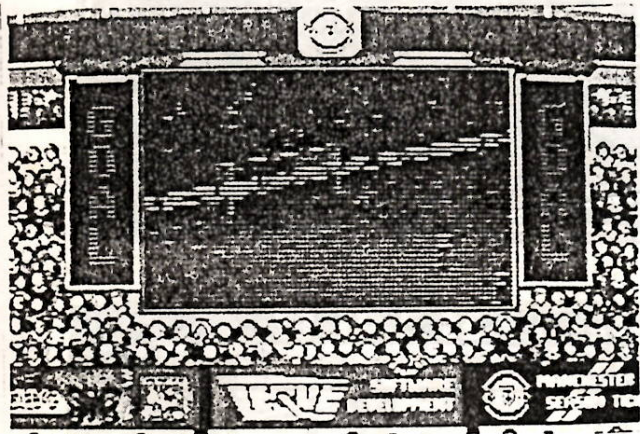
Mas vamos ao jogo. Depois de carregada da diskette (vejam o nome da máquina) são-nos dadas 2 opções: o jogo

completo com o futebol, o orçamento e as dores de cabeça ou apenas a cena de pé na bola. Os jornais se estamos a ir bem ou mal como equipa. Temos um arquivo com as indicações presentes dos jogadores com fotografias digitalizadas. Podemos pôr os rapazes a treinar, comprar novos jogadores e muito mais. E tudo isto só na parte de administração do clube. Mas esperem lá, isto também tem jogo. Um jogo visto de lado com bonecos perfeitos e incrivelmente jogável e realista. Existe também um árbitro que corre pelo campo e faz o que os árbitros devem fazer (além de serem insultados pelos adeptos).

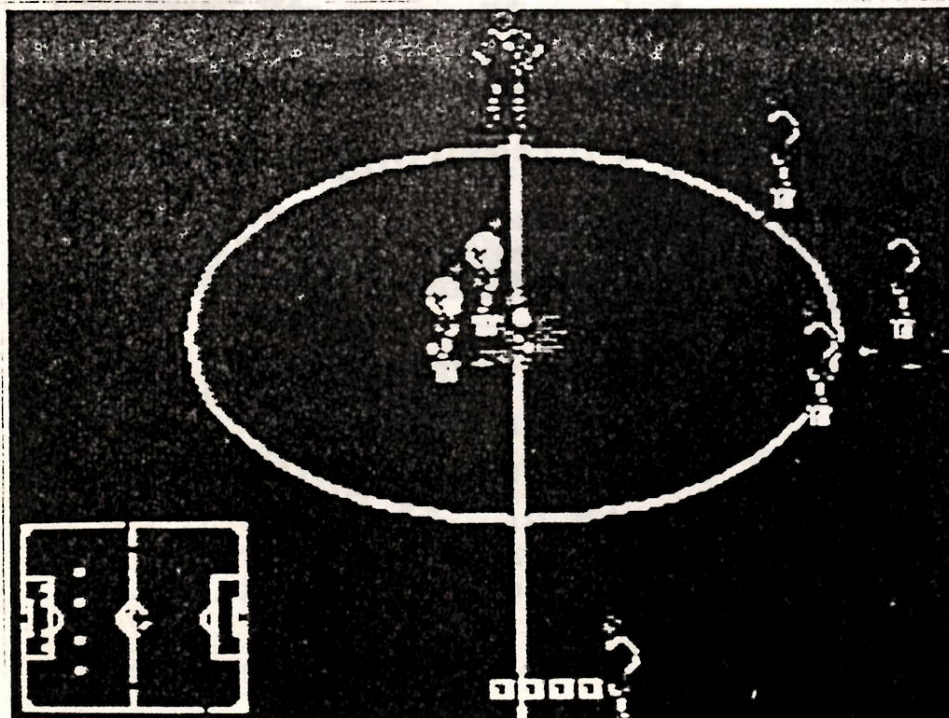
As camisolas mudam de cor com os jogos em casa e fora. Quando um golo é marcado podemos ver a repetição digitalizada no placar electrónico do estádio (são de jogos verdadeiros e é escolhido o que melhor se adapta à situação.). E isto é só uma amostra deste jogo. Até o cansaço dos jogadores está presente!

Em resumo: Manchester United FC é um excelente jogo de futebol (coisa rara), incrivelmente jogável, extremamente realista e ainda por cima tem estratégia à mistura.

Que mais se pode desejar (é o que veremos quando vierem os outros jogos de futebol. Eh, eh, eh, eh.).



JD



GRÁFICOS	94%
SOM	88%
JOGABILIDADE	97%
ORIGINALIDADE	90%
DURABILIDADE	88%
TOTAL	95%

Os donos de outros computadores não fiquem a chorar pois este jogo vai ser lançado também para spectrum e C64. Aguardem!!

AMIGA

CYBERBALL

Ah,Ah, agora é que isto vai aquecer. Se o futebol americano de hoje já é duro, imaginem daqui a 150 anos! No séc. XXI (para os idiotas, 21) o último jogador humano foi eliminado da competição (foi atropelado por um robô de 5 metros se querem saber.). Agora apenas (surpresa) robôs 5 vezes maiores que qualquer ser humano conseguem aguentar a violência do jogo. Toda a equipa é controlada por um único humano instalado num local seguro (a 20 metros de altura com uma parede de aço de 2 metros de espessura.

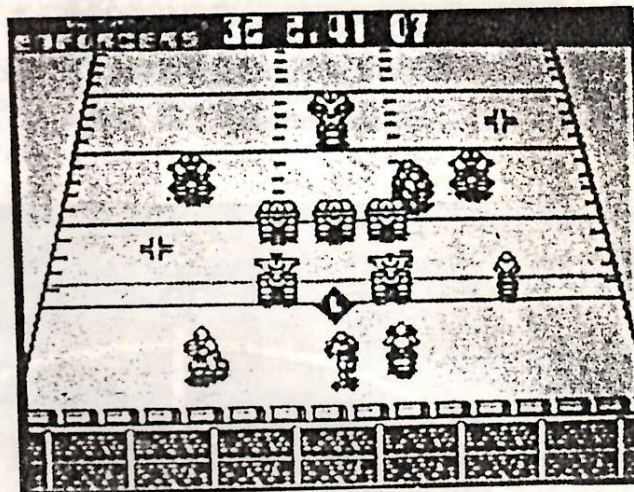
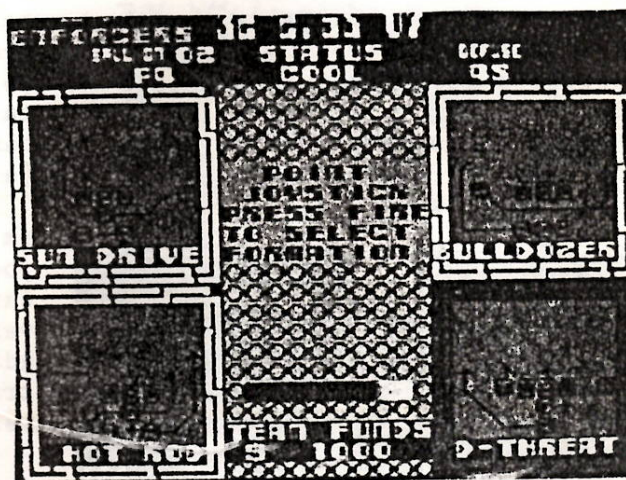
O objectivo do jogo é simples: temos de levar a bola até a linha de golo do adversário. Mas há um pequeno promenor: além de uma dúzia de montes de ferro pela frente a bola (surpresa) é explosiva. Quando a apanhamos o rastilho é acendido (acontece o mesmo com o computador) e temos apenas 4 tentivas para romper a defesa adversária e chegar ao outro lado para o rastilho ser re-composto por mais 4 vezes. se não conseguirmos a bola explode nas nossas mãos e é dada uma nova bola ao computador. Nas jogadas ofensivas controlamos sempre o robô traseiro (e não o traseiro do robô) e todos os outros seguem ordens programadas (as ordens são escolhidas de um conjunto de tácticas que atingem as 100, será pois conveniente aprender alguma coisa sobre futebol americano). Quando jogamos na defensiva podemos controlar qualquer jogador (perdão, robô). Basta-nos apanhar e deter o robô adversário que tem a bola (saltem para cima dele).

Esta conversão do jogo de máquinas (pois é, eu também fiquei espantado) poderia ter sido brilhante. Digo poderia pois apesar de ter som e gráficos óptimos, o jogo é muito lento.

Espantosamente as criticas indicam que o jogo para o spectrum está melhor do que a versão para Amiga. (com as possibilidades dos dois levadas em conta, é claro) Por fiquem à espreita os spectrum-fanáticos. Nunca se sabe quando pode aparecer Cyberball para spectrum aqui na COMPUTOMANIAS.

Quanto aos Amiga-fanáticos era conveniente verem este tira sensores ópticos antes de comprar (não é assim tão mau mas enfim...).

JD



GRÁFICOS	88%
SOM	90%
JOGABILIDADE	80%
ORIGINALIDADE	89%
DURABILIDADE	78%
TOTAL	80%

CASA

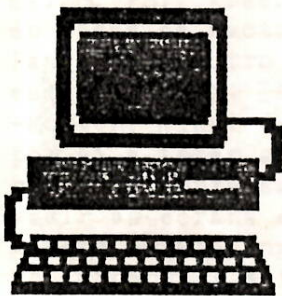
CANU

CC QUELUZ LOJA C₂ JUNTO À ESTAÇÃO

LIVRARIA/PAPELARIA

- LIVROS ESCOLARES
- JORNAIS E REVISTAS
- BRINDES
- TODA A ESPÉCIE DE MATERIAL DE PINTURA

• TAMBÉM AQUI PODES ENCONTRAR A TUA COMPUTOMANIAS



C.M. CORREIA

INFORMATICA

IMPORTADORES-ARMAZENISTAS

COMMODORE

AMIGA 500/2000

PC'S / XT'S / AT'S

4360107

SERV.COM.AV.CIDADE LONDRES

LOTE 78/B 2735 CACEM

TEL.9188674 FAX 9141413

LOJA-AV.ANTONIO ENES,31

C.COM.QUELUZ L.J.D-7

2745 QUELUZ

TEL. 4358187

ARCADES

F-15 STRIKE EAGLE

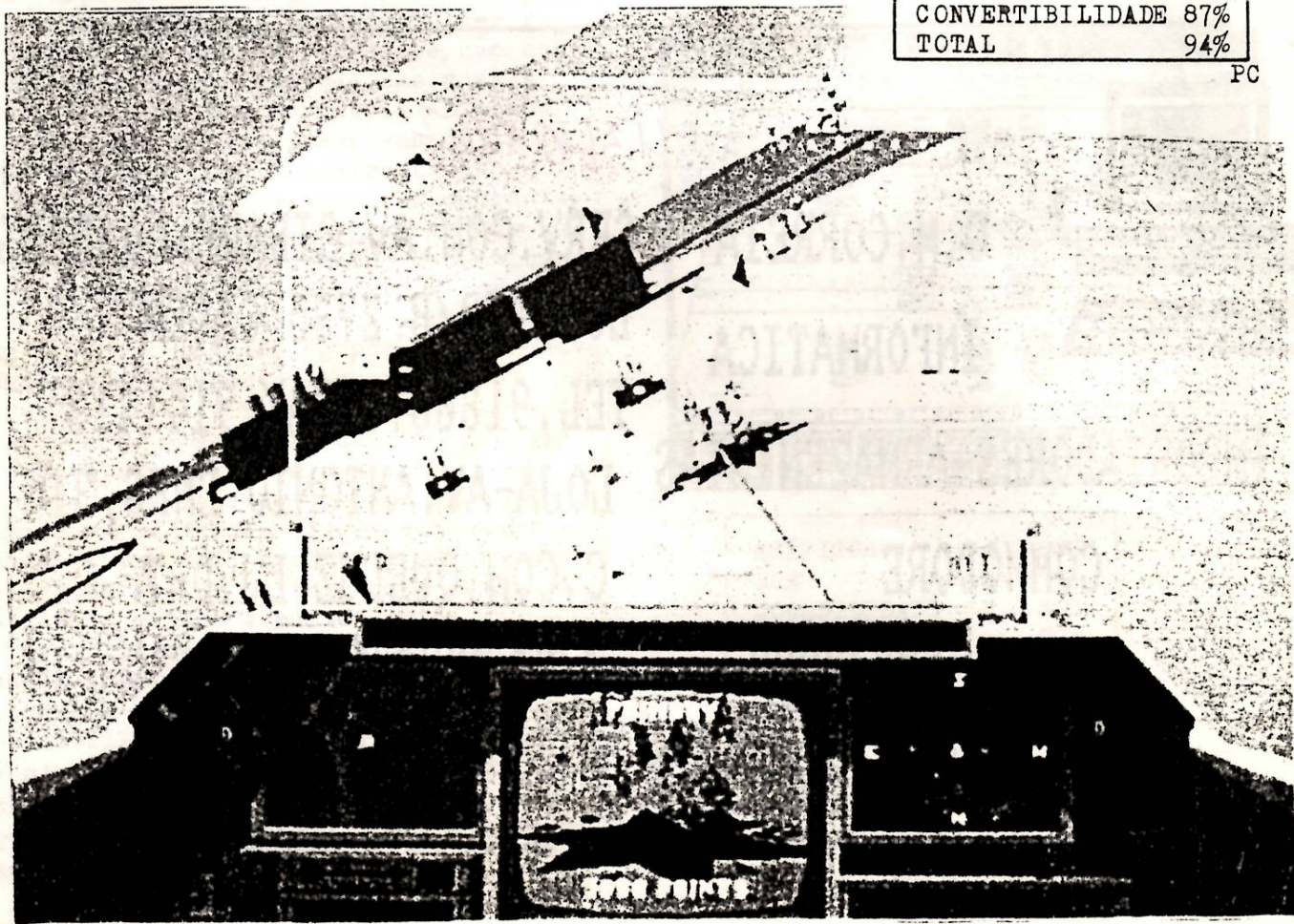
Esta é a primeira vez que um simulador de voo ocupa este espaço para máquinas de jogos, pois jogos deste tipo não andam por aí a saltar todos os dias! As pessoas que estão por detrás disto são da Microprose, que, embora estejam normalmente associados aos computadores caseiros, desta vez decidiram virarem-se também para as máquinas com um jogo já existente para spectrum há bastante tempo. E não foi em vão. F-15 STRIKE EAGLE é bestial! É um espantoso simulador de combate a 3 dimensões, que te instala confortavelmente à frente dos comandos dum excelente e multi-funcional F-15 e te leva a voar através de uma grande variedade de missões e de 6 zonas de combate diferentes. A máquina foi desenvolvida nos EUA e o resultado final é um dos

mais espectaculares aviões até hoje vistos! Pode enfrentar com êxito cerca de 2000 polígonos de força. Por outras palavras, o que temos em mãos é o melhor, o mais rápido e o mais detalhado a 3 dimensões nunca visto em máquinas de jogos! Os vectores a 3D são muitíssimos melhores do que aqueles que Hard Drivin' usou!!!

O jogo é controlado por um joystick (completo com dois botões para disparo) e por uma alavanca reguladora de potência, e o piloto pode voar para onde quiser dentro do cenário escolhido, embora não receba qualquer ponto por isso. E inteligência vai ser precisa para, quando esta máquina por cá aparecer porque os inimigos são realmente espertos. Ainda este ano teremos este excelente simulador a 3D. Lá vai ter de ir a moedinha...

GRÁFICOS	94%
SOM	91%
JOGABILIDADE	93%
CONVERTIBILIDADE	87%
TOTAL	94%

PC



PREVISÕES

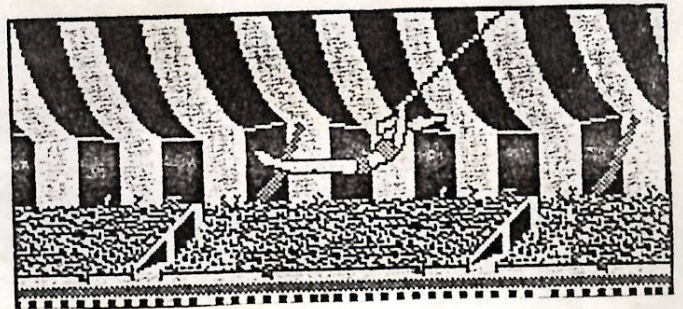
Clá! Cá estamos uma vez mais para vos informar das produções que vão surgir por cá, mais tarde ou mais cedo. A começar mais uma vez por futebol, pois o campeonato do Mundo será a próxima reunião de todo o software desportivo. Além de Kick Off 2 da Anco, a US Gold promete que Itália 90 vai ser o jogo mais completo e pretende ser o mais vendido da temporada. De facto Itália 90 inclui a oportunidade de escolher entre 24 equipas (e Portugal...?), conhecer o seu historial e o dos seus jogadores, relembrar o seu caminho até à fase final do Mundial, examinar os estádios e está também assegurada a competição! É extraordinário! E tudo isto acompanhado de excelentes gráficos, com vistas de variadíssimos ângulos. Mas não acabou! O manual inclui também o palmarés dos melhores goleadores, história dos mundiais, grandes figuras do passado (Eusébio, pantera negra!), etc, etc e um teste aos nossos conhecimentos sobre Mundiais de futebol. E aproveitando a embalagem, Football Manager World Cup Edition vai aparecer por aí com o selo da Addictive, e propõe-nos treinar uma selecção e participar no Mundial. European Superleague é mais um simulador desportivo, em que podemos clubes como o Milão, PSV, Arsenal, Liverpool, controlando todos os factores a roda de cada jogo. Passando a outro tipo de jogos: os puzzles estão na moda. Depois de Pipemania e de E-Motion, Klax, da Tengen/Domark, vai andar por aí a fazer, a fazer de Tetris! Mas agora o que conta são as cores. Vikigs vão invadir os ecrãs dos estrategomaníacos. Um género de Stalingrad, da Challenge Software. Cyberball está por aí não tarda para Spectrum, partindo com tudo o que é robô. Ice Breaker passa-se no séc. XXI. A nossa Terra voltou aos glaciares e nós comandamos um super-trenó, numa meio de uma guerra, tendo que, para nos salvarmos, atravessamos o "Corvell". Depois do filme, o jogo: Back to the Future 2. Andar de skate veador é novidade para todos, não? Mais um jogo de artes marciais (última contagem, 7312!!!), de nome Oriental Games, trate-se de um simulador de combate em que lutamos contra os karatecas, um por um e não às dezenas como se tornou hábito. Mais pancadaria: da Ocean, Shadow Warriors está a caminho e apesar de cair na monotonia de outros jogos do género, pode ser bom (é Ocean!)! Espanha! Sempre diabólicos! A Zigurat, depois de Jungle Warriors (mapa na próxima COMPUTOMANIAS) produz agora Senda Selva

ge que, bem ao estilo espanhol, nos leva a terras nunca dantes exploradas, através de perigosos e esquisitos animais, pantânos, numa aventura quase sem fim. Bom jogo (vejam no próximo nº) tal como os "nuestros hermanos nos têm habituados! Turrican vai já aparecer na próxima revista para C-64 e em breve para Spectrum. Mais um bom shot'em up da Rainbow Arts? Já falado para C-64 nesta própria revista, Vendetta vai saltar para Spectrum. Se for tão quanto para C-64, temos mais um grande jogo. Vamos agora falar de coisas divertidas como circo. Promete, quer para Amiga, quer para Spectrum. É Fiendish Freddy's Big Top of Fun e traz jogos de circo. Bang, bang! Qu'è isto? Sly Spy Secret Agent, da Ocean "por supuesto! Jogo de acção que se desenrola nos mais variados cenários desde o céu e a terra até à água. Todo junto com muitos terroristas!

Eh pá! Fui escrevendo, escrevendo e nem vi o tempo passar...isto já vai grande! Mas ainda vou informar que a editora americana Accolade está prestes a lançar mais um simulador de motociclismo: Cycles. Apesar de o futebol ser o centro de atenções neste momento, esta editora especialista em simulações, produziu mais um jogo bem ao seu estilo. E espera-se por Escape from the Planet of Robot Monsters.

E por agora chega de informação computomaniaca. Chegaram á última página. Fiquem com Sly Spy na contracapa e até Julho!

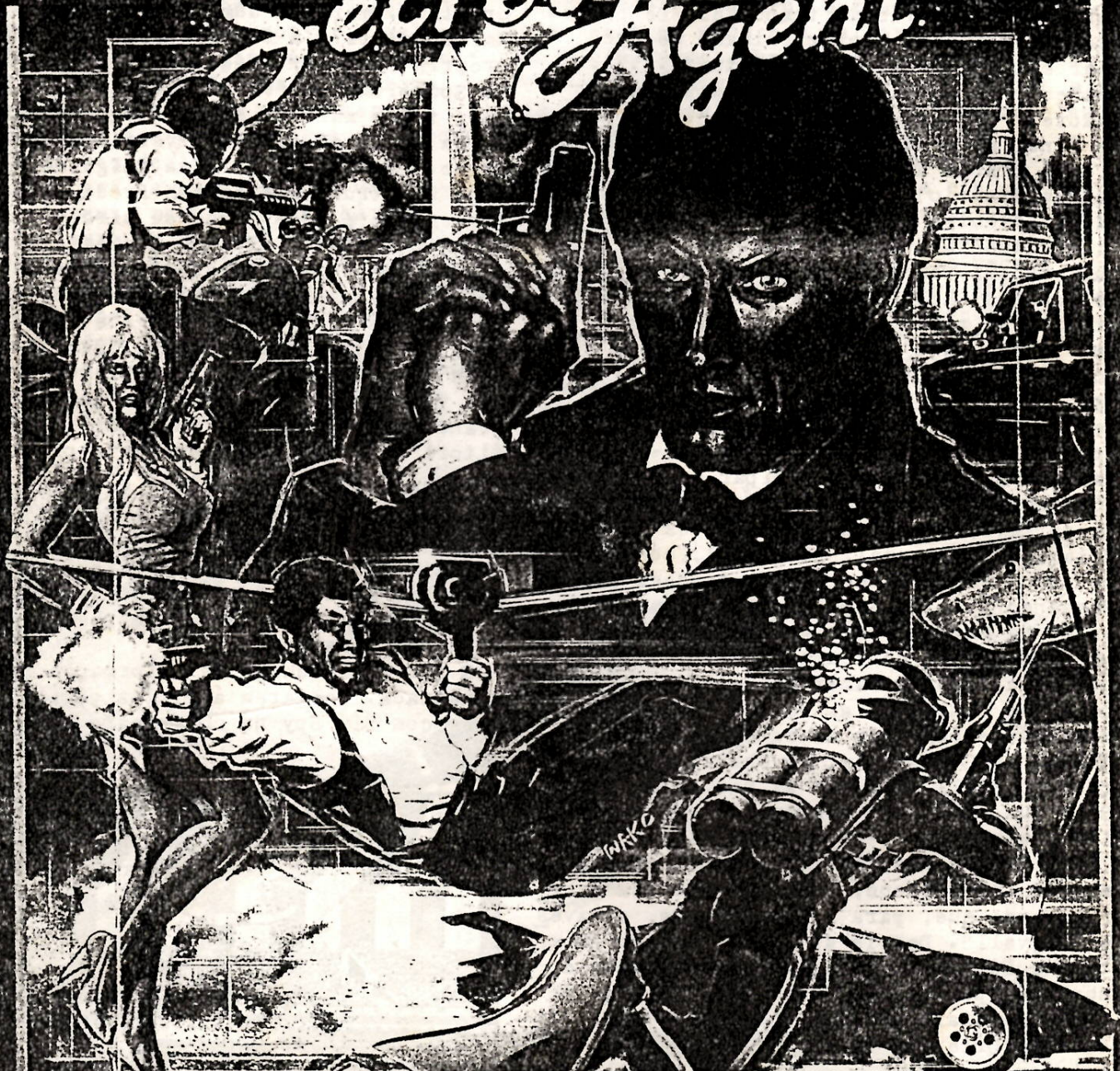
PC



**THERE'S NOWHERE
TO HIDE FROM...**

★ SLY SPY ★

Secret Agent



**MANY LAUGH IN THE FACE OF DANGER
— BUT QUAKE IN THE SHADOW OF
SLY SPY SECRET AGENT**

THE ARCADE
ACTION THRILLER

ocean